

## Déroulement d'une partie

---

On part du principe qu'on a un socle où peuvent se placer les faces à n'importe quel endroit grâce à une connectique standardisée. Le socle dispose d'une partie centrale avec un bouton.

On choisit les faces avec lesquelles on veut jouer. On les place sur le socle et on fait un appui long pour lancer une partie avec ces faces. Dès lors on peut résoudre ces faces, soit en les laissant sur le socle, ou alors en les détachant. Une fois qu'on juge chaque face résolue, on peut replacer les faces sur le socle et appuyer brièvement sur le bouton pour que le système vérifie si toutes nos faces sont bien résolues. Le cas échéant un message indique aux joueurs qu'ils ont gagné et les faces sont ensuite réinitialisées automatiquement (retour à l'état non résolu et réinitialisation de certains éléments dans le code/ou physiques de la face). Par contre s'il manque des faces sur le socle parmi celles utilisées pour lancer la partie, un message va demander de bien vouloir placer toutes les faces de la partie en cours sur le socle et de réappuyer sur le bouton pour vérification. D'autre part, si toutes les faces sont présentes mais qu'une ou plusieurs ne sont pas résolues, le système va indiquer, dans un message, de résoudre les faces non résolues.

À tout moment on peut faire un appui long sur le bouton pour arrêter le jeu et réinitialiser les faces



